

ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

manhunt 2™

Un esperimento in un luogo di ricerca segreto è andato drammaticamente storto. Daniel Lamb e Leo Kasper sono gli unici due superstiti e, per proteggere il segreto del Pickman Project, devono essere eliminati a tutti i costi.

Le urla dei pazzi risuonano all'interno del malsano manicomio nel quale sei stato rinchiuso durante gli ultimi sei anni. Apri gli occhi. Un corpo vestito con un camice bianco cade al suolo scivolando dalle tue mani tremanti. Hai una siringa piantata nel braccio. Vieni sopraffatto dalla confusione e dalla paranoia. Non hai idea di chi sei e del perché ti trovi qui.

La porta della tua cella è aperta.
Una scelta. Una possibilità.
Ti hanno tolto la vita. È ora di riprendertela.

ROCKSTARGAMES.IT/MANHUNT2

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO



www.pegi.info





Sviluppato da Rockstar London in collaborazione con Rockstar North

1 Player	736KB Minimum

A Take2 Company



Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa and Oceania. This disc is software exclusively for the PSP® (PlayStation®Portable) system.











Manhunt 2™







ULES
00756
5281485

UMD™
UNIVERSAL MEDIA DISC

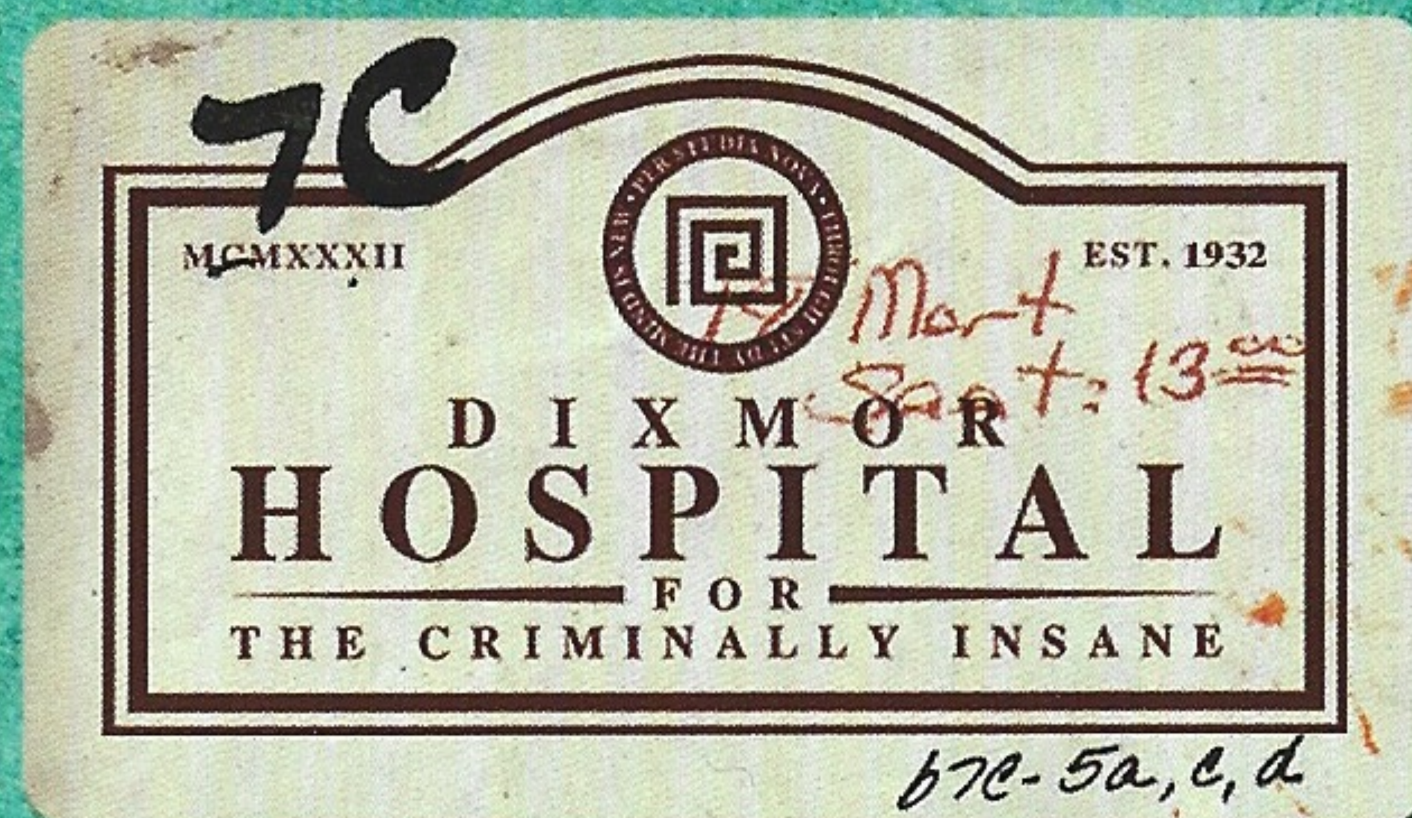


www.pegi.info



RISERVATO





RISERVATO



Received
Medical Examiner

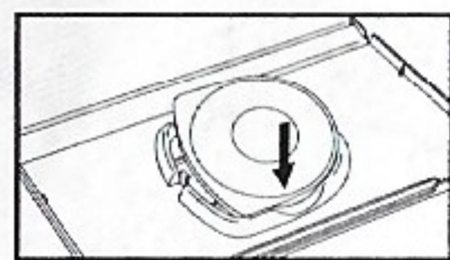
ULES-00756

5026555281485

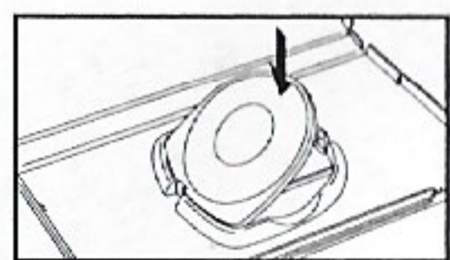


PRECAUZIONI

Questo disco contiene un software di gioco per il sistema PSP® (PlayStation®Portable). Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PSP® per assicurarsi di utilizzarlo correttamente. Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. Non utilizzare dischi incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.



Premi un lato del disco come mostrato e tira verso l'alto per estrarlo. Se usi troppa forza potresti danneggiare il disco.



Inserisci il disco come mostrato e premi lievemente verso il basso finché non senti un clic. Se inserisci il disco in modo scorretto, potresti danneggiarlo.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Gioca sempre in un ambiente ben illuminato. Fai pause regolari di circa quindici minuti ogni ora. Evita di giocare quando sei stanco o hai carenza di sonno. Alcuni individui sono sensibili alle luci o alle forme geometriche lampeggianti o tremolanti. Questi individui potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata e avere crisi epilettiche guardando la televisione o giocando con i videogiochi. Consulta il tuo dottore prima di giocare a un videogioco se soffri di epilessia o in caso si sia verificato qualcuno di questi sintomi durante il gioco: vertigini, visione alterata, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita di coscienza, stato confusionale e/o convulsioni.

PIRATERIA

Il sistema PSP® e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a **anti-piracy@eu.playstation.com** o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi non adatti alla loro età. ATTENZIONE! Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del videogioco.

Il sistema PEGI, strutturato in due parti, permette ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati da bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:



La seconda parte del sistema PEGI è composta da icone che indicano il tipo di contenuto del videogioco. In base al tipo di gioco e al suo contenuto, possono essere presenti anche più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:



Per ulteriori informazioni, visita il sito internet **http://www.pegi.info**

ULES-00756

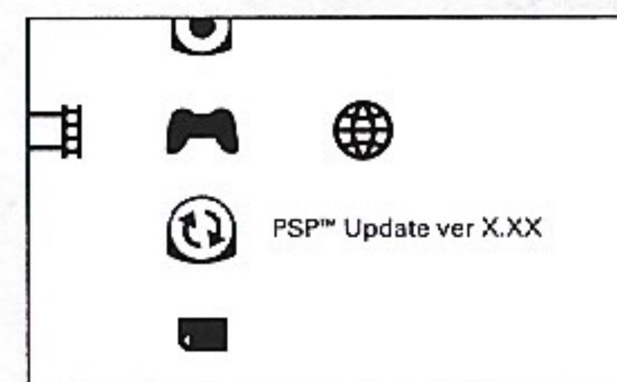
AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

Questo PSP® (PlayStation®Portable) Game include un aggiornamento del software di sistema per il sistema PSP®. L'aggiornamento deve essere effettuato se all'avvio del gioco viene visualizzato un messaggio con una richiesta di aggiornamento.

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

I dati di aggiornamento sono visualizzati nel menu Home con questa icona:





L'aggiornamento del software di sistema del sistema PSP® può essere effettuato seguendo le istruzioni a video . Prima di effettuare l'aggiornamento, verificare la versione dei dati di aggiornamento.

- **Durante un aggiornamento non scollegare l'adattatore CA.**
- **Durante un aggiornamento non disattivare l'alimentazione e non rimuovere il PSP®Game.**
- **Non annullare l'aggiornamento prima che il processo sia completato per non causare danni al sistema PSP®.**

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

Selezionare "Impostazioni" nel menu Home, quindi selezionare l'opzione "Impostazioni del sistema". Selezionare "Informazioni sul sistema": se il numero della versione del "Software del sistema" che appare a video corrisponde al numero di versione dei dati di aggiornamento, l'aggiornamento è stato eseguito con successo.

Per maggiori dettagli sugli aggiornamenti del software di sistema per il sistema PSP® visitare il sito: **yourpsp.com**

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP®Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP® per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP®Game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP®. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP®.

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

Nota interna
Reparto di massima sicurezza
URGENTE

Da: Dottor Whyte
A: Dottor Pickman
Re: Danny Lamb e Leo Kasper

Qui acclusi ci sono i braccialetti identificativi di Danny Lamb e Leo Kasper, rinvenuti in seguito all'incidente della notte scorsa. Questa è l'unica prova che siamo riusciti a trovare che potrebbe danneggiarci. Confido nel fatto che verrà presa ogni misura necessaria rivolta alla distruzione di qualsiasi documento relativo a questi due pazienti.

Sappiamo bene che entrambi i soggetti costituiscono una seria minaccia per la società, oltre che per l'esistenza stessa del 'Progetto'. Entrambi i pazienti soffrono di crisi psicotiche caratterizzate da forte paranoia, reazioni psicotiche involontarie, allucinazioni e disturbi schizofrenici acuti.

So che non è necessario accennare alla gravità delle conseguenze della loro fuga per noi e per il 'Progetto'.

DOBBIAMO rintracciarli.

Dr. Whyte

Dottor Whyte

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.



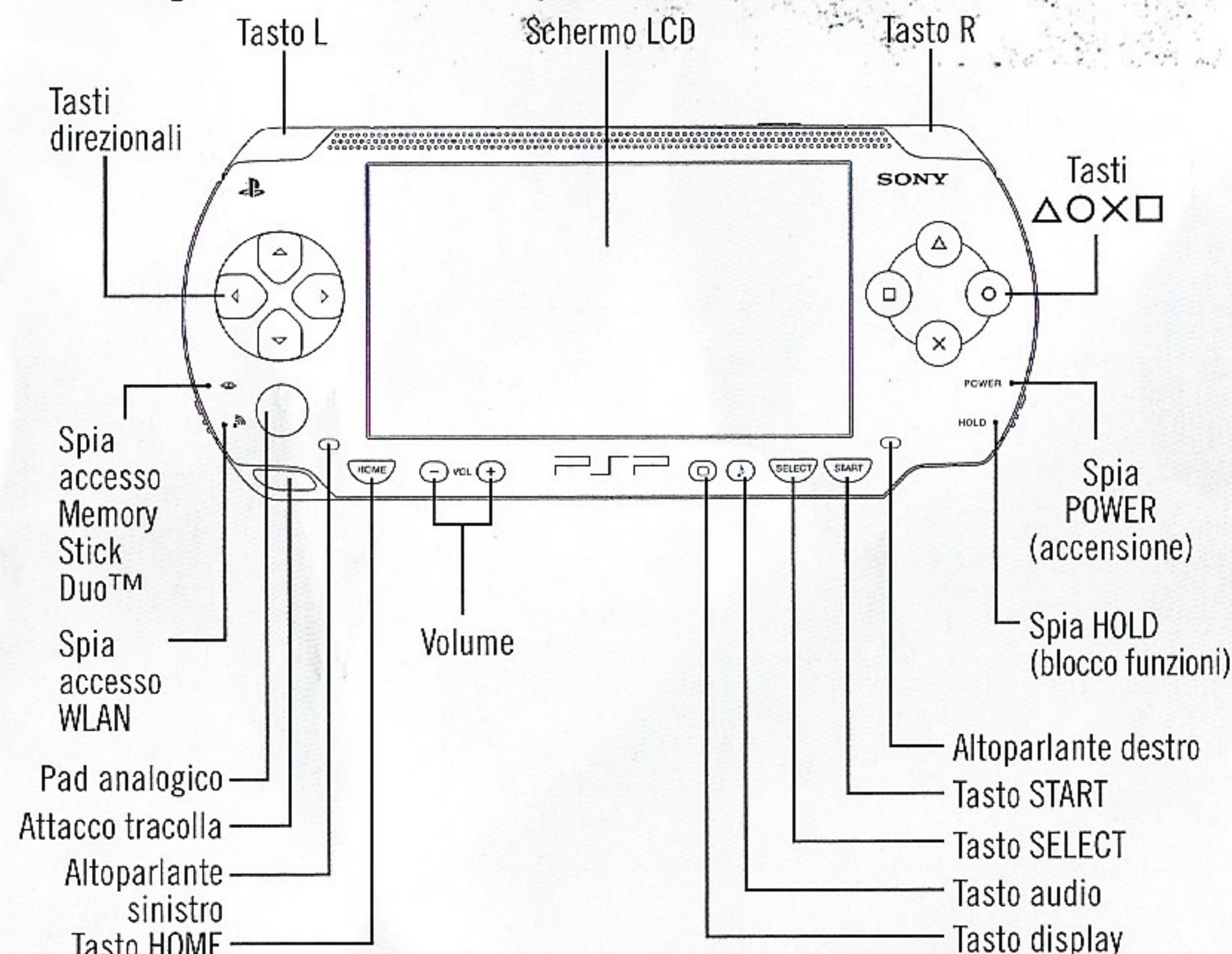
MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

29 MAY 2006 ROCKSTAR GAMES 19780201 P8

PER INIZIARE

Configurazione di PSP® (PlayStation®Portable)



> Prima di iniziare a giocare, assicurati di avere abbastanza spazio libero per salvare i dati di gioco. Seleziona la lingua desiderata nelle tue impostazioni del sistema del menu Home.

CONFIGURAZIONE COMANDI A

Tasto ✕	Corri
Tasto □	Giustizia/Attacca (tieni premuto per un attacco pesante)/Spara/Lancia esca/ Colpisci il muro
Tasto △	Para/Appoggiati al muro o a un ostacolo /Ingrandisci zoom
Tasto ○	Raccogli corpo/Lascia corpo/Usa/Striscia/Arrampicati /Riduci zoom
Tasto △ + Tasto ○	Guarda dietro
Pad analogico	Muovi/Sguardo con visuale in prima persona/Mira libera
Tasto L	Passo a sinistra
Tasto R	Passo a destra
Tasto L + Tasto R	Aggancia nemico/Traiettoria esca/Usa il mirino/Mira oltre l'angolo
←	Sbircia a sinistra/Scorri bersaglio
→	Sbircia a destra/Scorri bersaglio
↑	Visuale in prima persona/Mira libera (con arma in mano)
↓	Ricarica/Torcia accesa/spenta/Sostituisci arma
Pad analogico in giù + Tasto △	Girati di 180 gradi
Tasto SELECT	Inventario - da usare con i tasti direzionali
Tasto START	Pausa/Opzioni

CONFIGURAZIONE COMANDI B

Tasto ✕	Corri
Tasto □	Giustizia/Attacca (tieni premuto per un attacco pesante)/Spara/Lancia esca/ Colpisci il muro
Tasto △	Para/Appoggiati al muro o a un ostacolo /Ingrandisci zoom
Tasto ○	Raccogli corpo/Lascia corpo/Usa/Striscia/Arrampicati /Riduci zoom
Pad analogico	Muovi/Sguardo con visuale in prima persona/Mira libera
Tasto L	Aggancia nemico/Traiettoria esca/Usa il mirino/Mira oltre l'angolo
Tasto R	Attiva spostamento laterale
Tasto △ + tasto ○	Guarda dietro
←	Sbircia a sinistra/Scorri bersaglio
→	Sbircia a destra/Scorri bersaglio
↑	Visuale in prima persona/Mira libera (con arma in mano)
↓	Ricarica/Torcia accesa/spenta/Sostituisci arma
Pad analogico in giù + Tasto △	Girati di 180 gradi
Tasto SELECT	Inventario - da usare con i tasti direzionali
Tasto START	Pausa/Opzioni

manhunt 2

Daniel Lamb

114 Bay View West
San Fierro, SA 94705
(510) 612-6736

OBIETTIVO

Una posizione di ricerca di medio livello nello sviluppo di armi biologiche di difesa

CARATTERISTICHE

Competenze: LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, purificazione delle proteine, HPLC

CURRICULUM

1989-Oggi	McKenzie Druchner, Inc. Associato di ricerca nella Divisione biotossine
1986-1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Tecnico di laboratorio

ISTRUZIONE

B.S., Biochimica
UNIVERSITÀ DI SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

CORSI COLLEGATI

Biologia molecolare,
virologia, neurologia,
sviluppo cognitivo,







…ane di terapia individuale intensiva e …e ipnotica, con il soggetto sperimentale …i alla seconda fase dell'esperimento. Erano stati identificati diversi comandi chiave che avrebbero potuto essere sfruttati durante le fasi …essive.





DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

Schemi comportamentali che indicano l'adeguatezza dei candidati in prova

Punto di osservazione 1 (Spanky)

- Il candidato ideale deve mostrare una propensione alla violenza che vada al di là di quella di un soggetto che soffre di disturbi esplosivi intermittenti o di mancanza di controllo episodica.
- Gli strumenti scelti dal soggetto potrebbero rivelare molto ai fini della loro potenziale utilità al Progetto. Una personalità psicopatica ha maggiori probabilità di scegliere armi in grado di causare traumi gravissimi alle vittime. A tutti i soggetti in prova vengono forniti svariati strumenti. Segnalate tutti i soggetti che scelgono la sega circolare o la falce per ulteriori test.
- Il soggetto sfrutta le strutture e caratteristiche della stanza? I soggetti che ci interessano sono quelli che dimostrano una grande inventiva nell'eliminazione delle proprie vittime. La cella della poltrona del dentista è ideale per questo test. Quella stanza è in potenza piena di metodi creativi per uccidere.
- Come si modifica lo stato mentale del soggetto nel corso dell'osservazione? L'eccitazione per l'opportunità che offriamo loro sembra una reazione comune tra i soggetti, ma il buon candidato non mostrerà alcun senso di rimorso dopo aver ucciso la vittima e dovrebbe anzi mostrare segni di pregustazione e eccitazione prolungata. I candidati da scartare, invece, mostreranno rimorso esplicitamente o andando a cercare informazioni sulle vittime, cosa che può essere considerata un'implicita manifestazione di rimorso interiorizzata.

Nota

manhunt 2

PATIENT: KASPER, LEO — PREJDO

MALE DOB: 06/19/...

38

MED

[redacted]

SOLUZIONE: SCOLORIMENTO LIVIDI

TRAUMA DA MARTELLATA ALLA BOCCA (AREA DENTARIA)

INNESTO CUTANEO

SOLUZIONE: SCOLORIMENTO LIVIDI

PICCOLO INT.

RENE SINISTRO

SORGENTE INNESTO CUTANEO

DITA AMPUTATE



Leo Kasper

192 LBS.

RAPPORTO CONSULTAZIONE
Opinioni e raccomandazioni: I soggetti predatori dotati dell'apparato speciale hanno individuato la preda percependone il respiro nell'83% dei casi. Invece i soggetti predatori senza apparato hanno avuto successo nel 17% dei casi. Questo dimostra che il respiro della preda può essere percepito in qualche modo anche senza l'apparato.

Azioni ulteriori:

Sono state riscontrate significative differenze tra i due gruppi del test.
Procedere con ulteriori test su AS319.
Dovremmo provare ad addestrare il soggetto preda a trattenere il respiro quando un soggetto predatore è molto vicino (premi i tasti indicati sullo schermo quando un nemico ispeziona la zona d'ombra). Ma se il soggetto riesce a trattenere il respiro, i soggetti predatori che utilizzano l'apparato riusciranno a percepire il suo battito cardiaco?

COPIA DEL GRAFICO

-44-171-

"rapporto riscritto"

[illegible]

Da: Dottor Whyte (Dixmor)
Inviata: lunedì, 14 maggio 18:56
A: Dottor Pickman (Dixmor)
Oggetto: (nessun oggetto)

In risposta alla sua richiesta, ecco un'approssim
durante la notte del malfunzionamento del
soggetto #412567:

7:54pm Deposito zuccherificio Fisto
– Blackwell Island

Dottor Michael Grant ha funto da esca per l'in
Blackwell Island è stata scelta perché isolata e
rotta della battuta di pesca mensile del dottor
compromessa dalla destrezza del soggetto. Il
ucciso dal soggetto.

Il soggetto è fuggito. Numerose vittime all'intern

Non potrò mai sottolineare abbastanza l'importanza della riabilitazione del soggetto. Se volete essere sicuri di capire come tutto ciò sia potuto succedere, dovete trattarlo come un paziente psichiatrico, non come una cavia per la vivisezione. Dobbiamo assumerci la responsabilità di ciò che abbiamo creato.
– W

9:32 PM Maibatzu Plaza - Centro cittadino

Il signor Stanley Grex, il principale finanziatore della ricerca del Collegamento Pickman, è stato assassinato in pieno giorno nella piazza. Il soggetto è stato identificato come l'assassino. Sono state prese delle misure di sorveglianza per impedirne la fuga.

Il soggetto è fuggito. Altre vittime all'interno del Progetto.

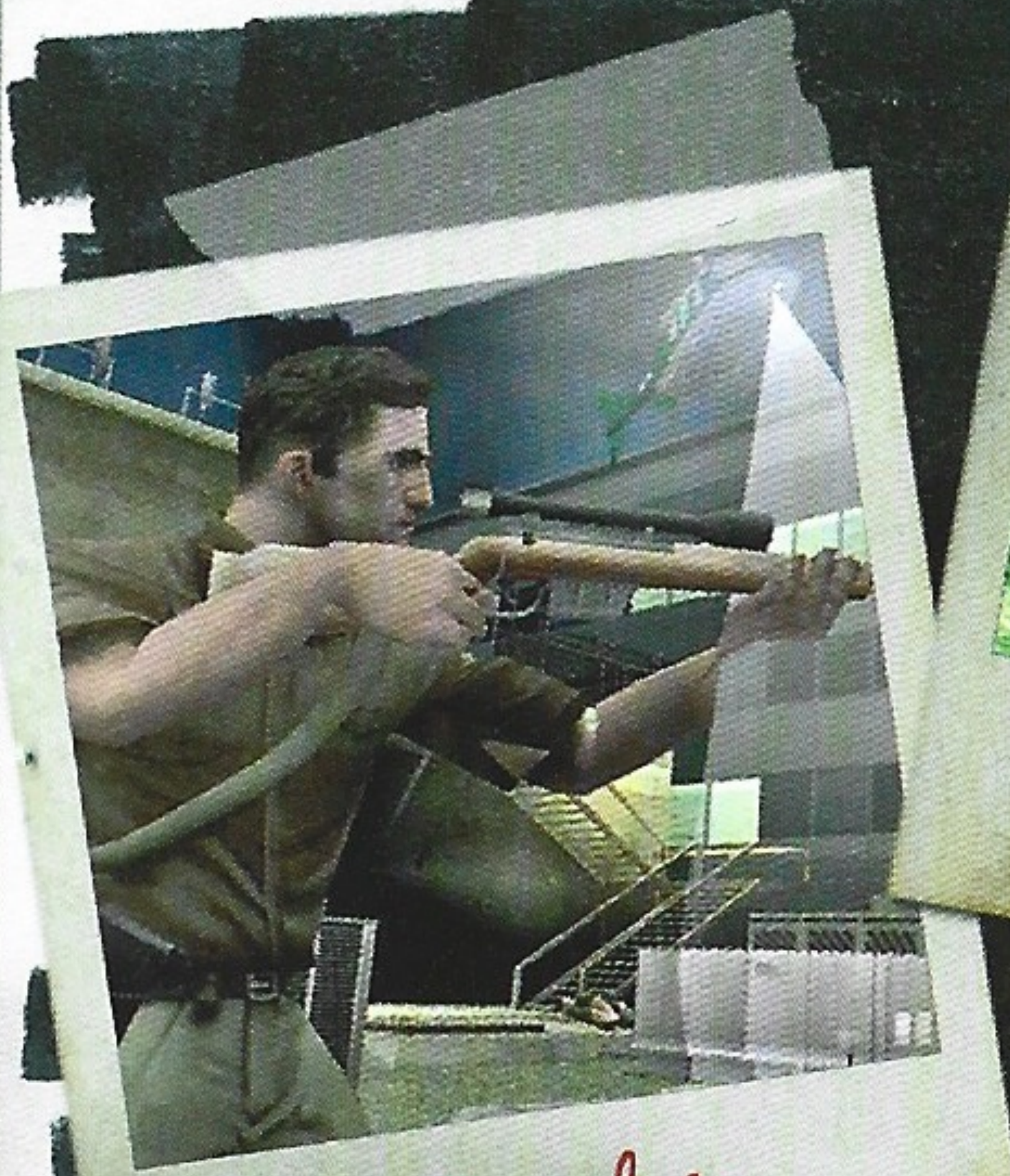
10:58 PM Magazzino C

Il soggetto si è infiltrato nel magazzino segreto del Progetto adiacente al deposito ferroviario Watkins. Sono stati inviati i Mastini a recuperare il soggetto. Tutti i documenti cartacei e digitali relativi alla storia del soggetto e tutti i dati sul Collegamento Pickman sono andati distrutti in un incendio.

Il soggetto è fuggito. Vittime tra i Mastini.

12:51 AM - Enclave della comunità di Wooddale

Il soggetto è stato individuato dalle parti ... borghi dell'area
residenziale. Integrità della situazione co... nota anche a
personale non interno. Squadre di agent... Il
soggetto sfugge ...



zuccherificio



piazza

(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

(b) (3) 32 USC 403
(b) (3) 61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

EPIGO 5

BEGIN VIDEO ANNOTATION

PROVA SU CAMPO

Sono stati preparati specifici atti sessuali per ciascun soggetto a seconda delle informazioni raccolte durante la fase 1. Sono stati identificati atti sessuali comuni che hanno riscontrato alti punteggi per tutti i soggetti, in vista della creazione di un database per l'utilizzo estensivo di queste tecniche di condizionamento, in cui perciò atti sessuali dal vivo non sarebbero facilmente praticabili.

Gli atti col maggior punteggio sono stati le bestialità (con gli animali con ruolo attivo), la pederastia tra vecchi deformi ed erotomani pre-pubescenti e la coprofilia di ogni tipo. Questi tre atti hanno determinato i più alti livelli di auto-ripugnanza, frequenti episodi di depressione e vomito durante la riproduzione dei filmati. Si è notato come di quegli atti sessuali che provocavano il vomito la maggior parte dei soggetti abbia immediatamente voluto ripetere la visione.

Fase 3 - Correzione

Dopo il ricondizionamento provocato con la fase 2, i soggetti hanno tutti mostrato dei significativi progressi. In tutti i soggetti sono state create delle salde associazioni mentali tra l'inizio dell'ec... e le risposte inibitorie dei lobi prefrontali. L'ultimo atto di condizi... l'inibizione quando ai soggetti venivano mostrate ... sessualmente attraenti. All'inizio ...zionale,

...to che ... indotta ... ne di un ... le Inca ... tazione delle ... 9 giorni, a ... possono essere ... allucinogene ... gli allucinogeni ... tati concessi ... el corso ... getto. Le ... rirgli ogni ... mente il soggetto ... comanda di tenere ... ti siano di

LA TEMPESTA

MIRANDA
Spesso hai preso a
dirmi cosa sono, ma poi cessasti
lasciandomi tra dubbi irrisolti e
concludendo con 'Basta, non è ancora l'ora.'

PROSPERO
L'ora è ormai giunta;
le circostanze impongono che tu tenda l'orecchio,
obbedisca e faccia attenzione. Non ricordi di prima
di quando ci ritrovammo in questa prigione?
Credo di no, perché allora
non avevi ancora tre anni.

MIRANDA
Sì, signore, ricordo.

PROSPERO
Davvero? E cosa? Altre case, altre persone?
Qualunque immagine ti sia rimasta
descrivimela vividamente.

MIRANDA
Una cosa lontana
più simile al sogno che alla realtà
che la memoria può garantire. Non avevo io
quattro o cinque donne al mio servizio?

PROSPERO
Sì, e anche più, Miranda. Ma come mai
tutto ciò vive ancora nella tua mente? Cos'altro vedi
nel buio abisso dell'oscuro passato?
Se ricordi di prima di quando venisti qui,
forse ricordi anche come ci venisti.

529

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

Rockstar London

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Produttore	Mark Washbrook
Capo programmatore	Thomas Busser
Programmatori	Richard Frankish, Matt Godbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendriks, George Kartvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepca
Programmazione aggiuntiva	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Capo grafico	Leigh Malpas
Grafici	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Grafico tecnico	Mark Harrison-Ball
Grafica aggiuntiva	Mike Green
Capo animazione	Mark Tennant
Animazione	CJ Markham
Capo progettista	Charlie Bewsher
Progettisti	Steve Bristow, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Progettazione aggiuntiva	Kirk Boornazian, Attila Malarik, Peter Saghegyi
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire

Rockstar Toronto

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Presidente studio	Kevin Hoare
Direttore creativo	Greg Bick
Produttore	Rob Nelson
Capi programmatori	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmatori	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Herbynchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Librenta, Matthew Puthiampadavil, Nick Smell, Steven Orr
Progettisti	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Capo script di gioco	Matt West
Script di gioco	Reginald Woods, David Yang
Capi grafici	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Grafici	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Capo animazione	Abraham Ahmed
Animazione	Rob Elsworthy, John Kim, David Saguil
Progettazione audio	Steve 'Knuckles' Donohoe
Responsabile CQ	Arthur Chiang
CQ	Chris Conway
Assistente produzione	Norm 'Tubbz' Brown
Aiuto aggiuntivo	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zoccano
Supporto	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen

Rockstar North

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Produttore	Leslie Benzies
Produttore associato	William Mills
Progettista	Christian Cantamessa
Progettisti grafica	Stu Petri, Steve Walsh
Bozzettista personaggi	Alan Davidson
Animazione	Gus Braid, Mike Jones
Musica di	Craig Conner

CARTELLA MEDICA

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Cast List	
Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dottoressa Whyte	Linda Orth Pallavincini
Dottor Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jordin Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Signora Lamb	Charissa Chamorro
Personale del manicomio	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
I Mastini	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Walton
I Perversi	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Ostremaier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
I Re rossi	James Biberi, Karl Bury
Miliziani del Progetto	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
I Segugi	Jeremy Davidson, LJ Ganser, Erik Jenson, T. Ryder Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
I Legionari	Geoffrey Arend, Brian Avers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Reg Rogers
Attore porno	Luis 'Stallion' Antonio
Pedine del Progetto	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macbain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Phoebe Strole, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zoccano, John Zurhellen
Attore motion capture	Larry Ballard, Kurt Bauccio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavicini, Phoebe Strole, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Coordinatore stuntman	Manny Siverio
Stuntman	Stracy Diaz, Chazz Menendez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Acquisizione visi e animazione	Image Metrics PLC
Armi	Weapons Specialists, Ltd.
Casting	Donna Deseta Casting, Telsey + Company
Studio motion capture	Perspective Studios
Direttore motion capture	Morgan J. Freeman
Direttori voci fuori campo	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Capo animatore filmati	Mondo Ghulam
Animatori filmati	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumur
Tecnico supervisore montaggio audio	Nicholas Montgomery
Testi di	Charlie Bewsher, Christian Cantamessa, John Zurhellen
Rockstar Lincoln	
Responsabile CQ	Mark Lloyd
Responsabile CQ aggiunto	Tim Bates
Capi tester	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Ealam
Capi secondari	Mike Emeny, Dan Goddard, Will Riggott
Squadra testing	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Gittus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Joby Luckett, Matt Lunnon, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McGagh, Craig Reeve, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

DIPARTIMENTO	IMPIEGATO
Supervisore CQ localizzazione	Chris Welsh
Squadra testing localizzazione	Chris Bengner, Carola Berens, Domhnall Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Ceccotti, Giampiero Ferraro, Francois-Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Kribel, Naomi Long, Gabriel Bienzobas Mauraza, Katja Muller, Dennis Reinmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas-David Sallares, Breogan Zazpe Tejedor
Rockstar NYC	
Produttore esecutivo	Sam Houser
VP creativo	Dan Houser
Direttore grafica	Alex Horton
Vis Direttore immagine	Steven Olds
VP oVP sviluppo del prodotto	Jeronimo Barrera
Produttori	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP controllo qualità	Jeff Rosa
Capo analista senior	Lance Williams
Capo progetto	Chris Choi, James Dima
Squadra testing Rockstar	Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Fleizach, Mike Hong, Rich Huie, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smither, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Responsabile tecnico	Ethan Abeles
Direttore sviluppo commerciale	Sean Macaluso
Grafica filmati aggiuntiva	Maryam Parwana
Squadra produzione	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celebre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Litton, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ayana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacroce, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Squadra editoriale Rockstar NYC	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hanley, Sean Hollenbach, Kath Horton, Gauri Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezevich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, JP Moncada, Alex Moulle-Berteaux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Raia, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yeates
Squadra editoriale Rockstar London	Graham Ainsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Maike Kohler, Chris Madgwick, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood
Squadra pubblicazione Europa	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Tramblais, Maikel Van Dijk, Michael Zigon
Ringraziamenti speciali	The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

GARANZIA

Take-Two Interactive Software assicura al solo acquirente originale che il disco fornito insieme al manuale e il programma presente su di esso funzioneranno secondo le informazioni riportate nel manuale accluso se utilizzato con un sistema adeguato per un periodo di 90 giorni dalla data d'acquisto.

Take-Two Interactive assicura che il supporto originale su cui è fornito il prodotto è, in caso di uso normale, privo di difetti di materiale e di fabbricazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto confermata da una prova cartacea. Se il supporto dovesse essere difettato, riporta il prodotto e tutto il materiale di accompagnamento con esso fornito nel luogo in cui è stato acquistato per una sostituzione o un rimborso.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA FORNITA PER VIA ORALE O SCRITTA, ESPRESSA O IMPLICITA. TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE, INCLUSE QUELLE DI COMMERCIABILITÀ O DI IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO, SE APPLICABILI, SONO COMUNQUE LIMITATE A UNA DURATA DI 90 GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO DI QUESTO PRODOTTO.

Take-Two non può essere considerata responsabile per danni incidentali e/o consequenziali nel caso in cui una qualsiasi garanzia espressa o implicita non venga rispettata appieno, anche in caso di danni alle proprietà e, fino ai limiti consentiti dalla legge, di danni personali, anche se Take-Two era a conoscenza della possibilità del verificarsi di tali danni. Alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o consequenziali o limitazioni sulla lunghezza di una garanzia, per cui le limitazioni o esclusioni sopraccitate poterebbero non essere applicabili al vostro caso.

Questa garanzia potrebbe non essere totalmente applicabile qualora una sua sezione dovesse essere ritenuta irregolare dalla legislazione nazionale o europea, cosa che non è possibile stabilire a priori. Questa garanzia fornisce all'acquirente specifici diritti legali oltre ad altri che possono dipendere dalla giurisdizione.

Non è consentito riprodurre, derivare prodotti dal Programma, distribuire copie, offrire in vendita, vendere, trasferire il possesso, affittare, noleggiare o prestare ad altri il Programma o la documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; comunque, è concesso trasferire l'intero Programma e la documentazione di accompagnamento in modo permanente a un altro utente solo se il primo non disponga già di alcuna copia del Programma (incluse quelle di archivio o di backup), della documentazione di accompagnamento o di qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento e il ricevente accetti i termini del contratto di licenza. Inoltre, non è consentita la modifica, l'estrazione del codice sorgente, il disassemblamento, la decompilazione o la traduzione del Programma o della documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; non è consentito neanche eseguire copie dei moduli o delle librerie utilizzate dal Programma per l'uso con altri programmi. Questo Programma è concesso solo per uso privato.

ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica compilando il questionario presente sul nostro sito http://www.take2.it/assistenza

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riusciste a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattare Take 2 Interactive Italia: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci cosi immediatamente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA DI TAKE-TWO INTERACTIVE ITALIA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono:	199 150020
Email:	assistenza@take2.it
Sito web:	www.take2.it

*Il servizio di assistenza telefonica è attivo dalle 15.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì.

Registra il prodotto che hai acquistato su http://**www.take2.it/registra.asp**
Sarai automaticamente iscritto alla nostra newsletter e potrai così essere aggiornato sulle ultime novità e conoscere in anteprima i giochi in uscita.

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia — **1300 365 911***
*(Calls charged at local rate)

Belgique/België/Belgien — **011 516 406**
Tarif appel local / Lokale kosten

Česká republika — **222 864 111**
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech.
Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím **www.playstation.sony.cz** nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

Danmark — **70 12 7013**
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21

Deutschland — **01805 766 977***
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0

Ελλάδα — **801 11 92000***
*Εθνική Χρέωση

España — **902 102 102**
Tarifa nacional

France — **0820 31 32 33**
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi

Ireland — **0818 365065**
All calls charged at National Rate

Italia — **199 116 266**
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta — **23 436300**
Local Rate.

Nederland — **0495 574 817**
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen

New Zealand — **09 415 2447**
National Rate

Norge — **81 55 09 70**
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15

Österreich — **0820 44 45 40***
*(0,116 Euro/Minute)

Россия — **+7 (095) 238-3632**

Portugal — **707 23 23 10***
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

Suisse/Schweiz/Svizzera — **0848 84 00 85**
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale

Suomi — **0600 411 911**
0.79 Euro/min + pvm **fi-hotline@nordiskfilm.com** maanantai - perjantai 15-21

Sverige — **08 587 822 25**
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15

UK — **08705 99 88 77**
National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.